XBOX 360



CERO
D
17才以上対象

Spike

EDGE OF REALITY

BioWare

EA

警告 このゲームで遊ぶ前に、Xbox 360® およびアクセサリーの取扱説明書をお読みになり、安全と健康についての重要なお知らせをご確認ください。すべての取扱説明書は、後で参照できるように保管してください。Xbox 360 およびアクセサリーの取扱説明書の更新については、http://www.xbox.com/jp/support/ をご覧ください。

ゲームで遊ぶ際の健康についての重要な警告

光の刺激による発作について

ごくまれに、ゲーム中の強い光、光の点滅、パターンなどにより、発作を起こすことがあります。発作やてんかんなどの病歴がない方も、ゲームを見ている間に、原因不明の光過敏てんかん発作を起こすことがあります。

この発作には、めまい、視覚の変調、目や顔の痙攣（けいれん）、手足の筋肉の痙攣やふるえ、前後不覚や意識の一時的な喪失などのさまざまな症状があります。また、発作による意識喪失やひきつけのために転倒したり周囲のものにぶつかったりして、けがをすることもあります。

このような症状を感じた場合は、すぐにゲームを中止し、医師の診察を受けてください。保護者の方は、ゲームをしているお子様に注意を払ってください。年少者は、このような発作を起こしやすい傾向にあります。ゲームをするときは、次のことに注意しましょう。

· テレビから離れて座る

· 画面の小さいテレビを使う

· 明るい部屋でゲームをする

· 疲れているときや眠いときはゲームをしない

あなたやご家族、ご親戚の中に、過去にこの種の発作を起こした人がいる場合には、ゲームをする前に医師に相談してください。

CERO マークについて

本製品は、コンピュータエンターテインメントレーティング機構 (CERO) の審査を受け、パッケージには年齢区分マーク（表面）及びアイコン（裏面）を表示しています。年齢区分マークは、CERO 倫理規定に基づいて審査され、それぞれの表示年齢以上対象の表現内容が含まれていることを示しています。パッケージ裏面のアイコンは対象年齢の根拠となる表現を表すもので、ゲーム全体の内容を示すものではありません。なお、全年齢対象のゲームソフトにはアイコンを表示していません。また、CERO の対象年齢は、本製品に対してのみ適用されるものであり、オンラインプレイなどを通して得られる追加の表現に関しては、この限りではありません。詳しくは CERO のウェブサイト (http://www.cero.gr.jp/) をご覧ください。

Xbox LIVE

Xbox LIVE® を利用すると、さまざまなゲームやコンテンツを楽しむことができます。詳細については、http://www.xbox.com/jp/live/ を参照してください。

Xbox LIVE を利用するために

Xbox LIVE を利用するには、Xbox 360 本体をブロードバンド環境に接続し、Xbox LIVE サービスに加入することが必要です。Xbox LIVE サービスや Xbox 360 とブロードバンド回線の接続に関する詳細は http://www.xbox.com/jp/ をご覧ください。

保護者による設定

保護者の方は、CERO 年齢区分などに基づき、児童や青少年がプレイできるゲームを制限したり、Xbox LIVE の各機能・サービスのご利用を簡単に制限したりすることができます。また、プレイ時間を限定することもできます。詳しくは Xbox 360 本体の取扱説明書および http://www.xbox.com/jp/familysettings/ をご覧ください。

CONTENTS

- ●イントロダクション …… 2
- ●ワイヤレス コントローラーの操作 …… 2
- ●メインメニュー …… 4
- ●キャラクターの作成 …… 4
- ●キャラクターの成長 …… 8
- ●戦闘 …… 18
- ●アイテム …… 25
- ●追加コンテンツについて …… 29
- ●CREDITS …… 30

イントロダクション

Dragon Age: Originsは、数多くの選択肢を通じてプレイヤーがストーリーに影響を与え、ユニークな仲間達と最大4人のパーティを組んで冒険を繰り広げるファンタジー RPGです。
ダークスポーンと呼ばれる地底より現れた魔物に侵略を受けるフェレルデン王国が舞台となる本作では、プレイヤーはまず自らの分身となる自分だけのキャラクターを作成します。
プレイヤーはやがてグレイ・ウォーデンと呼ばれるダークスポーンと数世紀に渡って戦いを続ける組織の一員となり、フェレルデン王国の未来を担う存在へと移り変わって行きます。戦闘では数百ものタレント／スペルを駆使し、最大4人のパーティメンバーに指示を出して戦います。タレント／スペルのすべてはここでは紹介しきれませんので、是非ゲームの中で思う存分ご堪能ください。

ワイヤレス コントローラーの操作

Xbox 360® コントローラー



※オプションより切り替え式に変更可能

キャラクターの操作

L 左スティックと R 右スティックでキャラクターの動きとカメラアングルを操作します。複数のパーティメンバーを操作しているときは、LB または RB でメンバーを切り換えます。
メンバーすべてを同時に選択するときは、LB と RB を同時押しします。アクションメニューの拡張セクションでは、パーティメンバーにその場で待機するよう命令できます。

ターゲットの選択とアクション

キャラクターやモンスター、オブジェクトに近づくか、方向パッドを押すことで、ターゲットを選択することができます。名前やアイコンが表示されると、ターゲットが選択されていることを意味します。仲間に対して話しかけたり、宝箱や扉を開けたり、また敵を攻撃したりするときは、ターゲットを選択して A ボタンを押します。

アクションメニュー

アビリティや回復薬の使用は、LT ボタンを押した状態で表示されるアクションメニューで実行できます。アクションメニューには、各機能がカテゴリー別に収納されています。
アクションメニューからアイテムやアビリティをバトルショートカットに割り当てることができます。

バトルショートカット

バトルショートカットは２層に分かれた６個のアイコンに割当てられ、画面の右下に表示されます。デフォルトのショートカットを使用するには、X、Y または B ボタンを押します。サブのショートカットを使用するには、RT ボタンを押したままで X、Y または B ボタンを押します。

アビリティ

単体をターゲットとするアビリティではなく、範囲を指定するタイプのアビリティを選択すると、ポインター形状がコーン型・サークル型のどちらであっても、ゲームは自動的に一時停止します。ここでターゲットエリアを選択します。サークル型のターゲットエリアであれば、カメラを移動してターゲットを探すことも可能です。
敵ではなく味方パーティメンバーに関わるアビリティを選択しても、ゲームは自動的に一時停止します。このときは画面左側のキャラクターポートレートからターゲットを選択します。



メインメニュー

「ニューゲーム」を選択すると、新しくゲームを開始します。セーブしたゲームを選択してロードしたい場合は「ゲームのロード」、直近のセーブしたゲームをロードしたい場合は「続きから」を選択します。

キャラクターの作成

本作では、プレイヤーは自らの分身となる自分だけのキャラクターを作成することができます。メインメニューから「ニューゲーム」を選択するとプロローグが流れ、その後キャラクターの作成画面に移行します。

性別




キャラクターのステータスや能力は性別では左右されません。ただし会話内容やストーリー、キャラクター作成時の項目などには影響を及ぼします。

種族

選択する種族によってキャラクターの体格や能力値が異なり、さらに本作の世界における種族間の対立や共闘関係にプレイヤーが与える影響が変化します。

人間




人間はセダス大陸において最も数の多い種族です。その円満な性格や友好的な物腰が幸いし、セダス中に強大な国々を築いています。

エルフ




かつてエルフはセダス大陸を支配していました。今は人間の影におびえ、郊外のスラムに追いやられたエルフはシティエルフと呼ばれています。また、人間の支配を逃れたエルフはデイルズエルフとして森をさまよう流浪の民となりました。

ドワーフ




ドワーフはかつては栄華を極めた種族でした。しかしダークスポーンとの長い戦いで人口は減り、かつては広大だった地下帝国の領土もその多くが失われました。ドワーフは魔法に対して先天的な耐性があるため、魔道士になることはできません。

種族の設定

	人間	エルフ	ドワーフ
ゲーム開始時のボーナス	+1 筋力	+2 精神力	+1 筋力
	+1 器用さ	+2 魔力	+1 器用さ
	+1 魔力		+2 丈夫さ
	+1 狡猾さ		魔法に対する耐性+10%

クラス

クラスはゲームの中で、キャラクターをどのように成長させるかを決める重大な要素となります。これによって戦闘時のキャラクターの能力が大きく左右されます。魔道士の場合は、キャラクターのクラスを選択することによって冒頭ストーリーも決まります。

戦士とローグが習得可能なアビリティはいくつか重複していますが、各クラスには専用のアビリティが存在します。戦士とローグはスペルを使うことができず、魔道士は強力な武器や重い防具を装備することができません。ローグは他のクラスより多くのスキルを習得できますが、両手持ち武器と盾の扱いは不得意です。

戦士



戦士は最前線で戦うパーティの壁役です。強力な近接武器を装備できるため、同時にパーティの攻撃の要ともなります。また、ローグほどではないものの、遠距離武器を取り扱うことも可能です。

魔道士



魔道士は魔法を使うことのできる唯一のクラスです。魔道士は武器を装備することも可能ですが、杖を使った遠隔攻撃が主体となります。魔道士は戦士やローグのように接近戦は行いません。しかし強力なスペルを使って複数の敵に大ダメージを与えたり、パーティメンバーの傷を癒したりすることができます。

ローグ



ローグは手先が器用かつ狡猾で、スピードをいかした戦闘を得意とします。うまく立ち回るのが得意で、不意打ちなど思いもしない方法で敵を打ち負かします。ローグは得意の技で鍵をあけ、何も知らない敵やターゲットにそっと忍び寄って背後から攻撃します。

生まれ

本作では、6種類ある生まれの選択によって、異なる冒頭ストーリーが展開します。生まれの選択は種族とクラスの選択に大きく左右されます。たとえばクラスに魔道士を選択すると、生まれは自動的にメジャイとなります。

人間の貴族



人間の戦士とローグは、ともにクーズランド家という名家（フェレルデンで最も力のある貴族の1つ）を生まれとして選択します。しかし力のある者が、得てしてそうでない者から妬まれるように、クーズランド家も例外ではありませんでした。

メジャイ



若くして魔法の才能を認められた人間やエルフは、サークル・オブ・メジャイと呼ばれる魔道士の塔に連れてこられます。彼ら見習い魔道士が一人前の魔道士になれるかを決める試練の日が、ついにやってきました。

シティエルフ



エルフの戦士とローグはシティエルフになることを選択できます。哀れなシティエルフは、デネリムの街の最も貧しい地区に押し込まれています。人々は結婚にいっときの憂さ晴らしを求め、差別と酷使の生活から逃れようとしました。しかしデネリムを支配する貴族が結婚式を台無しにしようとすると、高まっていたシティエルフの不満がついに爆発してしまいます。

デイルズエルフ



エルフの戦士とローグは流浪の民であるデイルズエルフになることを選択できます。デイルズエルフは人間の支配の手を逃れて古代の森をさまよう放浪者ですが、エルフのものと思われる古代の遺跡に遭遇したことによって、流浪の生活に変化の兆しが見え始めていました。

ドワーフの平民



ドワーフの戦士とローグは、ドワーフ社会の最下層である無階級民となることができます。そこでは辺りを取り仕切る残忍な組織のボスに奉仕しない限り、一日たりとも生き延びることはできません。

ドワーフの貴族



ドワーフの戦士とローグは、地底都市オーズマーの王室の一員として生まれることができます。エデュカン家では、貴族社会にはよくある、一族内での権力争いが勃発しつつあります。

生まれの設定

	人間の貴族	メジャイ	シティエルフ
ゲーム開始時のスキル	戦闘訓練	作戦	話術

	デイルズエルフ	ドワーフの平民	ドワーフの貴族
ゲーム開始時のスキル	生存術	盗み	戦闘訓練

カスタマイズ
新しいキャラクターを作成したら、そのキャラクターをカスタマイズできます。自分以外のパーティメンバーのキャラクターはカスタマイズできません。

名前
キャラクターのファミリーネーム（苗字）は、選択した生まれによって自動決定されます。ただし、ファーストネーム（名前）はプレイヤーが自由に入力することができます。つけた名前はゲーム中の会話、キャラクターレコード、キャラクターを選択するときなどに使われます。

外観
作成したキャラクターの種族や性別によって、男または女の体型や頭の形が決まります。さらには顔の形や大きさ、皮膚の色からタトゥー、さらに化粧まで細かく変更することができます。9種類のプリセットから好みのタイプを選ぶだけでも良いですが、細かく顔をデザインするには、カテゴリー別にグループ分けされた各項目のスライダーを操作して好みの特徴を作り上げてください。

ポートレート
作成したキャラクターは、ポートレートとして画面左に表示されるようになります。ポートレートに写すキャラクターの角度や大きさは、スライダーで調節することが可能です。

声
6種類の声（種族と性別でそれぞれ異なる）の中から、作成したキャラクターが戦闘中に発する声を決められます。

キャラクターの強化
キャラクターのカスタマイズが終了したら、Yボタンで「クイックプレイ」を選択すると、すぐにゲームを開始することが可能です。クイックプレイを選択すると、キャラクターのクラスにあった能力値、スキル、タレントが自動設定されます。ただしRPGに自信があるなら、自分の好みの設定にしてもいいでしょう。その場合は「次へ」を選択して、キャラクターの能力値の割り振りやスキル、タレント・スペルの選択を手動で行います。詳細は本取扱説明書の「キャラクターの成長」を参照してください。

ゲームの難易度
キャラクターのカスタマイズが終了したら、ゲームの難易度を決めます。ゲームの難易度はオプションメニューでいつでも変えられます。

カジュアル
これはRPG初心者向けの難易度設定で、細かく作戦を変更したり、戦闘を中断して考え込んだりする時間は少なくてすむでしょう。この設定では、パーティメンバーはフレンドリーファイヤー(味方の攻撃)に影響されず、体力やスタミナ／マナが早く回復します。また、敵の攻撃も通常より弱くなります。

ノーマル
RPGに慣れた人向けの難易度設定で、ときにプレイヤーは戦闘に苦戦することもあり、パーティメンバーの作戦にも気をかける必要が出てくるでしょう。この難易度設定でも、パーティメンバーはフレンドリーファイヤーの影響を受けません。

ハード
ノーマルをはるかに超えた難易度設定となり、戦闘時にプレイヤーが苦戦することが多くなるでしょう。強力な敵AIに打ち勝つには、パーティメンバーの作戦をうまく設定し、最適なタレント／スペルを使用して敵に立ち向かう必要があります。パーティメンバーの自動回復速度は遅く、不用意な攻撃で味方同士が互いに傷つけあうような状況が発生するようになります。フレンドリーファイヤーによるダメージは、敵から受けるダメージの半分程度です。
敵はより多くのダメージを与えてくるようになり、敵に与えるステータス異常の効果時間は短くなります。敵はあらゆる種類のダメージに対してある程度の耐性を持つようになります。

ナイトメア
この難易度設定では、稀代の戦術家であっても容易にゲームをクリアすることはできないでしょう。不用意なフレンドリーファイヤーにより、味方のパーティメンバーが敵に与えるのと同じダメージを受けてしまいます。

キャラクターの成長
冒険者として生き残るには味方のキャラクターを鍛練し、スキルを極め、強力な武器を装備させてキャラクターを成長させねばなりません。本取扱説明書の「キャラクターの作成」(4ページ参照)で、ゲーム開始時に能力値やスキルポイントを一度割り振りましたが、レベルアップ時にはそれを何回も繰り返すことになります。

能力値
すべてのキャラクターには、6種類ある能力値にそれぞれ10ポイントがデフォルト値として与えられています。能力値はもちろん戦闘能力に大きく影響しますが、非戦闘時のスキルにも影響を及ぼします。特定の能力値が高いと、会話において新しい選択肢が出現することもあります。ほとんどの能力値は初めから10ポイントを超えています。これは前に説明した種族とクラス設定時のポイントが加算されているためです。キャラクターを作成するときは、さらに能力値に5ポイントを割り当てることができます。手動でのキャラクター作成をスキップすると、本項末の表に従って、5ポイントが自動で割り当てられます。キャラクターには、レベルアップごとにさらに能力値を3ポイント追加できます。

筋力
強靭な筋力は攻撃力(クロスボウと魔道士の杖を除く)を高め、器用さと同様に近接攻撃の命中率に影響を及ぼします。筋力は戦士とローグには必須です。魔道士で近接武器を用いたい場合は同様に必要となります。筋力は武器や防具の装備時にも必要です。
さらに筋力はキャラクターの物理耐性を高め、会話時に敵を威嚇することで「脅迫」の成功率を高めてくれます。

器用さ
器用さは攻撃を回避する上で最も重要な能力値です。また筋力と同様に近接攻撃における命中率に影響を及ぼします。遠距離攻撃では、器用さが命中率を高める唯一の能力値です。
器用さが大きくなれば短剣や弓のような貫通武器を巧みに操作できるようになり、これらの武器で与えるダメージも大きくなります。器用さはキャラクターの物理耐性にも影響します。ローグにはこの能力値が最も重要です。

精神力
精神力は、キャラクターがスペルやタレントを使用するのに必要なスタミナ／マナの量に影響します。精神力はスペルを扱う魔道士には必須であり、戦士やローグはタレントを使用する際にこれを使います。精神力はまたキャラクターの精神耐性にも影響します。

魔力
魔道士の魔法攻撃力は、魔力の数値によって決定されます。また、杖によるダメージをアップさせたい場合や、スペルを習得する際にも必要な数値となります。すべてのクラスのキャラクターにとって、魔力が高いと、回復薬やポーション、軟膏の効力が高まります。魔力はまた、キャラクターの精神耐性にも影響します。

狡猾さ
キャラクターは狡猾でないと強力なスキルを身に付けることができません。多くのスキル獲得には、この「狡猾さ」という能力値が不可欠です。ローグにとっては、狡猾さはクラス固有のタレントの効力を高めてくれるため、より重要な能力値となります。鋭い観察力によって敵の弱点をさらけだすことができるため、狡猾さは防御貫通にも影響します。また、キャラクターの精神耐性と話術による「説得」にも影響を及ぼします。

丈夫さ
丈夫さによって体力が引き上げられ、戦場で倒れるまでより多くのダメージを許容できるようになります。丈夫さは、前線で戦うすべてのキャラクターに必須です。また、キャラクターの物理耐性にも影響します。

クィックプレイでの自動選択

	戦士	魔道士	ローグ
能力値	+3 筋力 +1 器用さ +1 精神力	+2 精神力 +3 魔力	+1 筋力 +3 器用さ +1 狡猾さ
スキル	戦闘訓練		
タレント／スペル	精密攻撃、シールドブロックまたはシールドバッシュ	フレイムブラストと弱体化	隠密と二刀流の訓練

スキル

すべてのキャラクターはスキルを習得することができます。スキルは戦闘に影響するものもありますが、大半は戦闘に関連しないものとなります。ローグは2レベルごとに1スキルポイントが、戦士と魔道士は3レベルごとに1スキルポイントが与えられます。各スキルには4段階のランクがあります。高度なスキルを獲得するには、スキルに対応した能力値を上げなくてはなりません。クラスと生まれでスキルが2つ設定され、さらにスキルを1つ自由に選んで、ゲームを始めます。手動のキャラクター作成をスキップしたときは、自動で選択されます。

話術



話術は相手キャラクターを説得して心変わりさせる対話手段です。企みごとで新たな道を開いたり、取引で有利な条件を引き出します。対話の中で「説得」が出たら、話術のランクと狡猾さ次第で相手を説き伏せることができます。反対に「脅迫」が出たら、結果は話術のランクと筋力に託されます。

盗み



盗みを習得しているキャラクターは、敵・味方を問わず他のキャラクターに対してスリを働くことができます。ただし、戦闘中に盗みを行うには高いランクの盗みスキルが必要となります。盗みで手に入るアイテムは、敵を倒した後に通常手に入る戦利品とは別のアイテムになります。

罠作り



このスキルに長けたキャラクターは、手近にある材料で罠や魅力石を作り、仕掛けることができます。ランク2およびランク4に上がると、敵の罠を見つけられる範囲が拡大します。仕掛けられた罠を外せるのはローグだけです。

生存術



このスキルを習得しているキャラクターは、隠れている敵を見破ることができます。ランクが高いと隠れている敵の強さまでわかるようになります。また、キャラクターの自然耐性や物理耐性のボーナスが上がります。

薬草学



自然素材から薬草学のレシピを使っていろいろな薬（ポーション、回復薬、軟膏、香油など）を作ることが出来ます。ランクが高いほど高度なレシピを駆使して、効果の高いポーションを作ることが出来るようになります。

毒薬調合



武器の先端に調合した毒薬を塗って、敵にダメージを与えたり麻痺させたりすることができるようになります。このスキルに手慣れた者は、グレネードのような敵に投げつける爆薬の製造もできます。薬草学と同様に、自然素材からの調合レシピでいろいろな毒薬を作ることができます。このスキルは毒薬を調合するだけでなく、毒薬の使用にも必要となります。

戦闘訓練



このスキルのランクが高い戦士やローグは、より高度な武器を取り扱うことができます。魔道士は武器を使うタレントを使用しませんが、敵の攻撃によってスペル詠唱を中断されにくくなります。

作戦



ランクごとに、作戦スロットを増やせます（27ページ参照）。1つのスロットで1つのアクションを設定できます。スロットを増やすことで、より綿密にパーティメンバーの行動をコントロールできるようになります。

タレント／スペル

戦士とローグのタレントと魔道士のスペルは、誰でも習得できるスキルと違って、クラス固有のアビリティです。このアビリティは常に戦闘と関連しています。タレント／スペルは、使うとスタミナ／マナを消費します。ただしパッシブのタレント／スペルは、スタミナ／マナを消費することはありません。1レベルごとに1タレントポイントまたは1スペルポイントが加算されます。各クラスにはあらかじめタレントまたはスペルが1つセットされており、さらにキャラクター作成時に1つを自由に選択できます。キャラクター作成をクイックプレイでスキップした際は、追加タレントまたはスペルは自動的に設定されます。スキルと違って、タレント／スペルにはランク分けがありません。代わりに、関連したアビリティが4つにグループ分けされています。タレント／スペルを習得し、さらに必要なレベルや能力値を満たしている場合、同じグループの次のアビリティを習得できます。

戦士とローグが習得可能なタレントは異なりますが、たとえば二刀流や弓といった一部のタレントは、戦士とローグの両方が習得可能となっています。その他のタレント／スペルはサブクラスとリンクされていて、キャラクターはゲーム後半でこれを入手できます。本作には数百のタレント／スペルがあり、ここですべては紹介できません。個々のものはゲーム中の説明を参照してください。

アクティブアビリティ

多くのタレント／スペルが「アクティブ」と呼ばれるカテゴリーに属し、プレイヤーが使用を指示した場合にのみ使用されるアビリティとなります。（パーティメンバーは、プレイヤーが設定した作戦に応じてアビリティを自動的に使用します。）アクティブアビリティの中には、パーティメンバーを補助するアビリティ、敵を攻撃するアビリティなどさまざまなものが存在します。また広範囲に効果が及ぶアビリティが、敵味方関係なく攻撃することもあるでしょう。アクティブアビリティの持続時間はさまざまで、一瞬で終わるものがあれば、しばらく効果が継続するものもあります。多くのアクティブアビリティは、スタミナ／マナを使用して発動されます（中にはコストがかからないものもあります）。使用したアビリティは、使用後、しばらく冷却期間が発生します。

パッシブアビリティ

「パッシブ」と呼ばれるカテゴリーに属するアビリティは、常にその効果が発動していることになります。これらのアビリティはスタミナ／マナを消費しません。そのため、アクションメニューには表示されず、バトルショートカットに割り当てることもできません。

持続系アビリティ

「持続系」と呼ばれるカテゴリーに属するタレント／スペルを使うと、解除するかキャラクターのスタミナ／マナが尽きるまで、その効果が持続し続けます。中にはスタミナ／マナを消費しないものもあり、解除しない限り永久に効果が持続するものもあります。持続系アビリティには、ペナルティとして疲労度が課せられます。疲労度は他のアビリティの使用に必要となるスタミナ／マナを増加させます。いったん使った持続系アビリティは、使用後、しばらく冷却期間が発生します。

経験値とレベル

クエストを終了するか、戦闘で敵を倒すたびに経験値（XP）が手に入ります。必要経験値を超えるXPを溜めると、キャラクターレベルがアップします。現在のキャラクターレベルは、キャラクターレコードで確認できます。

レベルが上がると、キャラクターは以下のポイントを獲得します。

■+3 能力値ポイント

■+1 スペル／タレントポイント

■+1 スキルポイント（ローグ：2レベルごと、戦士と魔道士：3レベルごと）

■体力とスタミナ／マナの上昇

■攻撃力の上昇

能力値・スキル・スペル／タレントの各ポイントを自分で使うか、ゲームにキャラクターの自動レベルアップをさせるのかを、レベルアップ画面で選択できます。

パーティメンバー

本作は作成したキャラクター1人だけでプレイすることもできますが、フェレルデンで出会った仲間達と一緒に最大4人のパーティを組んでプレイすることもできます。操作キャラクターを変更するにはLBまたはRBボタンを押します（パーティメンバー全員なら両ボタンを同時押しします）。パーティメンバーを換えるには、アクションメニューで「パーティの変更」を選択します（場所によっては、メンバーの変更ができないことがあります）。

好感度

パーティメンバーは自分の気持ちやパーソナリティーを主張して、与えられた指示に強く反発することがあります。好感度はキャラクターレコードの左下に表示されます（18ページ参照）。好感度が上がると、新たなクエストを獲得したり、パーティメンバーとのロマンスが展開したりすることがあります。リーダーとしての信頼を勝ち取ると、好感度ボーナスが獲得できます。パーティメンバーの好感度が下がると、時に仲間から裏切られることもあるでしょう。最終的にはパーティを去ってしまうかもしれません。しかし、好感度はギフトによって補うことができます（27ページ参照）。

サブクラス

キャラクターに十分なパワーが備わり、かつ必要となる知識を有していれば、キャラクタークラスのサブクラスを選択できるようになります。メインキャラクターは2つのサブクラス（レベル7とレベル14）を習得できます。多くのパーティメンバーはあらかじめ1つのサブクラスを持ち、もう1つも学習により手に入れることができます。それぞれのサブクラスでボーナスが与えられ、強力なタレント／スペルが使えるようになります。

戦士

狂戦士



狂乱すると正常心を失うといわれる狂戦士は、死と破壊をもたらします。ただし、その狂乱状態を維持するためには相当のコストが必要となります。

チャンピオン



チャンピオンを戦場で発見するのはそう難しいことではありません。チャンピオンは味方と手を携え、勝利を疑わない信念の雄叫びをあげて戦い、敵を打ちのめします。

テンプル騎士



魔道士にとってテンプル騎士は天敵です。魔道士の魔力を無力にするその能力は、魔道士にとって死を意味します。

リーヴァー



リーヴァーはまさに恐怖そのものです。死をもてあそぶように自ら敵中に飛び込み、そこに生きがいを求めます。

魔道士

魔法戦士



魔法戦士は通常の魔道士とは全く異なる方法で戦います。魔法で直接攻撃をする代わりに、物理的な武器を用いて戦う優れた戦士となります。

ブラッドメイジ



ブラッドメイジは禁じられた古代魔法を用い、リリウムやマナに頼らず生命力をマナの源としています。彼らの魔法は邪悪で極限のパワーを秘め、人の意思をコントロールします。

変身使い



変身術を身に付けた魔道士は、敵にとって戦場で遭遇するとは思ってもみないような姿となります。

精霊の癒し手



精霊の癒し手は味方をサポートすることに集中し、派手な勝利よりも、ゆっくりと確実な勝利を手にすることに重きを置きます。

ローグ

アサシン



アサシンは狡猾な殺人者で、弱点に付け込んで敵を倒します。

吟遊詩人



吟遊詩人は自らをエンターテナーと称する天真爛漫な放浪者です。権力者に近づき、知らぬ間にその心を操作してしまいます。

デュエリスト



デュエリストは素早く危険を回避する、手際のいい修練者です。敵の攻撃からはつねにのがれ、逆にチャンスを見逃さずに敵に致命的な一撃を与えます。

レンジャー



レンジャーは動物たちの友達であり何よりも無二の盟友です。援軍が必要になったレンジャーは、常に野生動物を味方に召喚することができます

サブクラスボーナス

	狂戦士	チャンピオン	テンプル騎士	リーヴァー
能力値ボーナス	+2 筋力	+2 精神力	+2 魔力	+1 丈夫さ
その他ボーナス	+10 体力	+1 狡猾さ	+3 精神耐性	+5 物理耐性
サブクラスボーナス	**魔法戦士**	**ブラッドメイジ**	**変身使い**	**精霊の癒し手**
能力値ボーナス	+1 器用さ	+2 丈夫さ	+2 丈夫さ	+2 魔力
その他ボーナス	+5 命中	+2 魔法攻撃力	+1 防御力	戦闘時の自動回復(小)
サブクラスボーナス	**アサシン**	**吟遊詩人**	**デュエリスト**	**レンジャー**
能力値ボーナス	+2 器用さ	+2 精神力	+2 器用さ	+1 丈夫さ
その他ボーナス	+2.5% クリティカル率	+1 狡猾さ	+1 攻撃力	+5% 自然耐性

クエスト

本作は物語を中心としたRPGです。常に敵との戦いを求めるのではなく、時には敵と対話し、説得して戦闘を回避するすべも必要となるでしょう。本作には数百の小さなクエストが散りばめられており、壮大な叙事詩を作り上げています。クエストには複数の分岐路と、選択に応じた結末が存在します。クエストを進める方法は、ミニマップに表示されたクエストポイントを探すか、頭上に「！」マークの付いたキャラクターを探すことです。

会話

会話は特定のエリアに入ると自動的に始まるものと、プレイヤーが自発的に始めるものの2種類が存在します。多くの会話が、プレイヤーが情報を聞くために自発的に行うものとなります。(味方パーティメンバーとの会話も大切です。彼らは思った以上にいろいろ知っています)。キャラクターに近づいてふきだしアイコンが出たら、Ⓐボタンを押して会話をスタートできます。こちらの番のとき、話す内容にはいくつか選択肢が用意されています。好きな選択肢を選択して、Ⓐボタンを押します。ただし選択は慎重に！ 選んだ選択肢によって、ゲームの展開が大きく変わってきます。

説得

選んだ選択肢の頭に、「説得」などの接頭語が付いていることがあります。巧みに話せば、相手を論理的に説得できます。逆に失敗したときは、自分が窮地に追い込まれます。「説得」が成功するかどうかは、話術ランクや能力値にかかっています。

脅迫

脅迫は説得の裏返しです。話術に依存していますが、狡猾さではなく、筋力の影響を受けます。脅迫で会話を切り上げることは、説得で話をまとめるより困難です。しかし、結果は説得した場合とは全く異なるでしょう。ただし説得と同じように、脅迫が失敗するとその代償は高くつきます。

その他の能力値

キャラクターの能力値によって、選んだ選択肢に別の接頭語が付くことがあります。たとえば、キャラクターの特異な観察力が必要とされる場合、選択肢に「狡猾さ」という接頭語が付いていることがあります。能力値が十分に高ければ、相手を出し抜くことができるでしょう。逆に足りなければ、出し抜かれてしまうでしょう。

ジョブ掲示板

フェレルデンの組織のいくつかはジョブ掲示板を運営しています。最も一般的なジョブ掲示板として、教徒と呼ばれる教会の信徒によって運営されている掲示板があります。教徒は光の聖歌以外の言葉を決して発しないため、代わりにジョブに必要な情報を掲示板に書き込んでいます。依頼を達成すると教徒から報酬が支払われます。他にもさまざまな組織が同じような掲示板を運営しています。

クエストログ

クエストログには、今までに取得したクエストが記録されています。ここにはクエストで何をすればいいかが記されており、クエスト攻略のヒントが書かれていることもあります。クエストは一度に複数受諾することができます。クエストをアクティブに指定すると、マップ上に次の目的地が表示されることがあります。クエストログには、「進行中のクエスト」カテゴリーと「完了したクエスト」カテゴリーがあります。

コーデックス

「完了したクエスト」カテゴリーの1つ右隣に「コーデックス」カテゴリーがあります。コーデックスには、旅の道中で手に入れたセダス大陸に関するさまざまな情報が収録されています。コーデックスは見つかった書物の抜粋であったり、ある話題についての百科事典風の書き物であったりします。プレイ方法について困った時は、コーデックスの「操作方法」カテゴリーを参照するとよいでしょう。特にコーデックスの「クエスト関連」カテゴリーには要注目です。ここにはクエストを完了させるための必須情報が含まれています。

会話の履歴

ふきだしアイコンで表示された4番目のカテゴリーには、最新の会話25個が記録されています。必要なら、ここで会話内容を振り返ることができます。このリストから会話内容が消えてしまっても心配いりません。クエストの内容はクエストログに反映されています。

マップ

本作には2種類のマップがあります。エリアマップはプレイヤーが自らの足で探索できるエリアの詳細マップで、初めて到達すると大半が黒く塗りつぶされており、探索した場所が明るくなっていきます。ワールドマップはフェレルデン全体のマップで、エリア間を移動することができます。画面の右上に表示されるミニマップは、エリアマップの一部分を示します。
ワールドマップ（本作のワールドマップは、広大なセダス大陸のほんの一部分であるフェレルデン王国のマップ）は、ゲームのプロローグをクリアすると閲覧できるようになります。ワールドマップ上の右上の囲みはパーティキャンプを示し、味方パーティメンバーがここに来るとキャラクターの負傷が癒されます。ワールドマップでエリア間を旅するときは注意してください。敵の集団が待伏せていることがあります。



ラベル	説明
1	キャラクターの体力 (18ページ参照)
2	キャラクターのスタミナ／マナ (19ページ参照)
3	キャラクターが現在行っているアクション
4	キャラクターが受けたダメージ
5	選択中のキャラクター
6	選択中のキャラクターの体力とスタミナ／マナ



ラベル	説明
7	バトルショートカット
8	キャラクターのステータス効果 (23ページ参照)
9	エリアのミニマップ (15ページ参照)
10	敵に与えたダメージ (20ページ参照)
11	ターゲットの名前／体力

戦闘

スペルを用いる戦闘では異なりますが、ほとんどの戦闘は比較的シンプルなルールに則って行われます。攻撃側の命中と相手側の回避の数値の差に約50を加えたものが、攻撃成功率になります。ターゲットがダメージを受けたときは、現在の体力から受けたダメージ分の値を引きます。ただしこれらの数値（命中・回避・ダメージ）は、次ページ以降に示す要因によって変わることがあります。



ラベル	説明
1	クエストログ (15ページ参照)
2	マップ (15ページ参照)
3	アイテムリスト (26ページ参照)
4	キャラクターレコード
5	スキル (10ページ参照)
6	タレント／スペル (11ページ参照)
7	現在のレベルと経験値
8	好感度 (12ページ参照)
9	体力 (18ページ参照)
10	スタミナ／マナ (19ページ参照)
11	種族 (4ページ参照)
12	クラス (5ページ参照)

ラベル	説明
13	防御力 (20ページ参照)
14	回避 (19ページ参照)
15	命中／魔法攻撃力 (19, 22ページ参照)
16	攻撃力 (20ページ参照)
17	疲労度 (19ページ参照)
18	ステータス効果 (23ページ参照)
19	能力値 (8ページ参照)
20	物理耐性／精神耐性チェック (23ページ参照)
21	属性耐性 (20ページ参照)
22	現在の作戦 (24ページ参照)

体力

キャラクターはダメージを受けると、現在の体力ポイントからダメージ分のポイントが差し引かれます。キャラクターの最大体力の初期値は、クラスによって決まります。能力値の丈夫さを上げると最大ポイントが増えます。低下した体力は自然に回復します。ただし、戦闘中の体力の自動回復は、非戦闘時の自動回復よりも長い時間が必要となります。戦闘によって体力が低下したときは、回復薬を投与するか回復魔法を施したほうが良いでしょう (28ページ参照)。

スタミナ／マナ
得意技を発揮するには戦士とローグはスタミナを、魔道士はマナを消費します（中にはスタミナやマナを消費しないものもあります）。スタミナ／マナは回復しますが、戦闘時での回復は非常にゆっくりです。つまり戦闘中、キャラクターは限られた回数のみアビリティを使用できるということになります。スタミナ／マナが残り少ないときでも基本攻撃は可能ですが、タレント／スペルを使用することはできません。スタミナ／マナの蓄えはクラスごとに決まっています。精神力の能力値を上げると最大ポイントが増えます。

疲労度
キャラクターにとって防具や盾の重さは大きな負担となり、使用するタレント／スペルの通常コストに対し、疲労度と呼ばれるペナルティとなって反映されます。疲労度はいろいろな負担要因が加算された合計パーセントで示されます。たとえば、装着している小手の疲労度が2.5%でブーツが3%の場合、タレント／スペルを使用するとき、通常より5.5%多くのスタミナ／マナが消費されることになります。前線で戦うキャラクターは、防具によって疲労度が増加しても、防御力の高い防具を調達する価値があるかもしれませんが、接近戦の代わりにタレント／スペルを好んで使うキャラクターは、重い防具より通常の衣服を着るほうがいいかもしれません。また、持続系のアビリティでも疲労度が追加されます（11ページ参照）。

命中
命中はキャラクタークラスごとに決められた基本的な命中の値（戦士なら60、魔道士なら50、ローグなら55）に筋力と器用さの補正値の1／2づつを足したものです（遠距離攻撃の場合は、筋力の補正値は含まれず器用さの補正値の1／1です）。命中はタレント／スペル・スキル・ステータス効果・装備品・ゲームの難易度設定によっても変わります。

側背面攻撃
ターゲットを背後から攻撃すると攻撃側は大きなボーナスを獲得し、クリティカルヒットの確率が高くなります。ただし攻撃側がターゲット側面に移動するにつれて、ボーナスは減っていきます。敵の足元に表示される、黒色の弧が側背面攻撃エリアです。タレントの中には、側背面攻撃を全面的または部分的に防いでくれるものもあります。ローグにとって、側背面攻撃はバックスタブとなります（21ページ参照）。

攻撃範囲
遠距離武器は、武器の詳細に記された範囲内で攻撃する限り、通常どおりの命中率を期待することができます（この範囲の単位はメートルとなります）。武器に設定された攻撃範囲を超えて攻撃すると命中率が下がっていきます。

遮蔽物
テーブル・柱・樽のような障害物は弓やクロスボウでは射抜けません。遮蔽物の後ろに隠れた敵を狙うことはできますが、命中がどれだけ高くても、敵に攻撃をヒットさせることはできません。

回避
回避はキャラクタークラスごとに決められた基本的な回避の値（戦士なら45、魔道士なら40、ローグなら50）と器用さの補正値を組み合わせた数値となります。
回避は盾・タレント／スペル・スキル・ステータス効果・装備品・ゲームの難易度設定によって変わります。盾が敵の攻撃に回避するのに使用されるのに対し、防具は回避に影響を及ぼしません。その代わり、敵から受けるダメージを軽減します。

投射物からの回避
敵射手の投射攻撃から身を守るため、キャラクターには間接攻撃を払いのけて避けるための値が設定されています。盾は近接攻撃よりも間接攻撃の回避により効果を発揮し、また一部のタレント／スペルはキャラクターの投射物からの回避率を上昇させます。

攻撃力

キャラクターの基本的な攻撃力（敵に与えるダメージ）は、武器に設定されている攻撃力（クロスボウと魔道士の杖は除く）と、筋力補正の組み合わせで決まります。キャラクターが二刀流の場合は、左手攻撃の際の筋力補正は−50%となります。両手持ち武器を装備している場合は、筋力補正は+50%になります。レベルが上がるごとにボーナスが基本的な攻撃力に加算されます。要領のいいキャラクターは短剣や弓のような貫通武器を巧みに扱って、敵に効果的なダメージを与えるでしょう。基本的な攻撃力はタレント／スペル・スキル・ステータス効果・装備品・ゲームの難易度設定によっても変わります。キャラクターレコードにある攻撃力は武器の攻撃速度に応じて補正されるので、正確な数字を知るのは困難です。

防御力と防御貫通

防具によってダメージは和らげられます。ターゲットの防御力が10とすれば、与えるダメージは通常よりも10低くなります。防御力に関係なく、ヒットしたときは最低1ポイントのダメージを与えます。すべての武器には防御貫通が設定されており、ターゲットの防御力を減算したあとで最終ダメージが算出されます。このことから防御貫通は追加ダメージのようなものと考えることができます。ただしクリティカルヒットのようなダメージ乗数は防御貫通には適用されません。また、防御貫通が敵の防御力を上回ったとしても、上回っている差分が追加ダメージとなることはありません。

ダメージの種類と色

属性ダメージには火・冷気・雷・自然・精霊の5種類があります。武器類・コーティングやスペルの多くは、物理ダメージに加えて数種類の属性ダメージも与えます。雷ダメージはキャラクターのスタミナ／マナを減らす効果を有しています。

ダメージの種類は色で識別できます。

■赤：味方パーティが受けたダメージ

■白：味方パーティの通常攻撃による物理ダメージ

■オレンジ：火ダメージ

■青：冷気ダメージ

■深緑：自然ダメージ

■黄：雷ダメージ

■紫：精霊ダメージ

■明るい緑：回復（頭に+記号が付く）

■追加属性ダメージ（＋記号が付く）

属性耐性

属性ダメージへの耐性は、特定の敵が先天的に持っていたり、キャラクターがスペル／タレント・スキル・アイテムなどを介して得たりすることができます。火に対して10%の耐性があれば、火ダメージが10%減少します。反対に耐性のないキャラクターは脆弱で、その分受ける属性ダメージが大きくなります。特定の属性ダメージに完全な耐性を持っている場合は、キャラクターの頭上にダメージと同じ色で「効果がない」と表示されます。属性耐性は、キャラクターのステータス効果に対する耐性を表す物理耐性や精神耐性とは異なります。

クリティカルヒット

どんな攻撃でもクリティカルヒットになる可能性があります。クリティカルヒットが発生すると、防御力を差し引いた後のダメージが2倍になります。側背面攻撃は、一部のタレント／スペルやアイテムと同じように、クリティカルヒット発動率を上昇させます。クリティカルヒットによるダメージは、通常のダメージより大きな文字で表示されます。

バックスタブ
ローグが敵に側背面攻撃を仕掛けると、その攻撃は常にバックスタブとなります。バックスタブはクリティカルヒットに似ていますが、中にはバックスタブをクリティカルヒットよりも強力な攻撃とすることができるローグもいます。

筋力補正
ほとんどの武器には筋力補正が設定されています。筋力補正の数値は、ダメージに割合として乗算されます。

負傷
パーティメンバーの誰かが戦闘で生き残っている状態で敵が全滅すれば、倒れたメンバーは復活しますが、傷を負ってしまうことがあります。負傷したキャラクターは能力値にペナルティが課せられます。負傷を治療するには、治療キットを使うかパーティキャンプを訪れてください。負傷の種類はキャラクターレコードのステータス効果か、ゲーム中ならバトルショートカット上のアイコンで確認できます。

敵のランク
敵の名前は、そのランクに応じて色分け表示されます。

■白：ウィーク、ノーマルランクの敵

■黄：エリートランクの敵

■オレンジ：ボス、エリートボスランクの敵

武器の種類
装備する武器の種類と数は、命中や攻撃力、時には回避に影響を及ぼします。キャラクターは、異なる2種類の武器セットを同時に装備できます。ただし使えるのは手に持ったアクティブな武器セットだけです。1つを近接攻撃用武器セットとし、もう1つを遠距離攻撃用武器セットとするのが一般的でしょう。2つ目の武器セットに変更する時は、アクションメニューの「拡張」カテゴリーから「武器セットの切り替え」を選ぶか、またはアイテムリスト内でSTARTボタンを押してください。

片手武器
片手持ち武器を装備したキャラクターは、特別なボーナスを獲得したりペナルティを課せられたりはしません。これはゲームの序盤では多くの戦士やローグに適した基本的な戦い方と言えるでしょう。ただし、片手武器には強力なタレントが用意されているわけではないため、この武器を使った技の熟達はあまり望めません。

片手武器・盾
片手武器に盾を追加しても、命中や攻撃力は変わりません。ただし、盾を追加することにより、通常の回避と、間接攻撃の回避がどちらも上がります。盾を持つには筋力が必要です。防具と同じように、盾は疲労度を増し、タレントやスキルを使用するとスタミナ／マナを余計に消費するようになります。盾を使うタレントの中には、防御だけではなく盾を攻撃に用いるものも存在します。また、側背面攻撃からの防御手段としても盾は有効です。

二刀流
右手に通常サイズの片手武器、左に短剣などの小型の武器を持つことで、敵を攻撃する回数を増やすことが可能です。ただし、二刀流時には左手武器に1／2の筋力補正しか適用されません。戦士とローグは二刀流タレントでより効果的な2本の武器の使い方を学びます。中にはこの筋力補正のペナルティを軽減するものもあります。二刀流をマスターした者は、通常サイズの片手武器2本を振るうことができるようになるでしょう。

両手持ち武器
両手持ち武器は装備するだけでも高い筋力が必要となります。このため攻撃は遅いものの、すべての打撃で甚大なダメージを与えます。片手武器での攻撃に掛かる筋力補正と比較すると、両手持ち武器での攻撃には1．5倍の筋力補正が掛かります。戦士は両手持ち武器タレントで、敵をノックダウンさせたり、武器や防具を破壊する打撃を含む、さまざまな強力な攻撃を学びます。

弓
弓は遠距離から相手を攻撃して殺傷する武器ですが、近接攻撃を受けた射手は集中力を失って命中率が下がります。弓の中では、ショートボウが最も発射速度が早いですが、射程距離が短いので威力は期待できません。ロングボウは強力で、遠くのターゲットでも狙えます。ただし発射速度はショートボウより遅くなります。クロスボウは射程距離がもっとも長く、特に防具を装着した敵に有効です。ただし次の矢をセットするのに時間がかかります。ショートボウやロングボウと異なり、クロスボウは筋力補正による追加ダメージはありません。強靭なキャラクターがクロスボウを使用しても、敵に与えるダメージは他のキャラクターと大差ないでしょう。戦士とローグは弓に関するタレントを習得することができます。攻撃に関するタレントのみではなく、弓使用時に自身を守るタレントも含まれます。

魔道士の杖
魔道士の杖はほかの武器と違い、近接攻撃には使用されません。その代わり、杖を使えば絶対に外れることのない間接攻撃が可能です。魔道士に命中の値はありません。攻撃力は杖自体のパワーと魔道士の魔法攻撃力で決まります(魔法攻撃力自体は、魔力が影響します。–下記を参照)。スペルと違い、杖はマナを消費しません。このためマナを消費し尽しても魔道士が攻撃不能になることはありません。

スペルの特長
スペルは、武器による戦闘とは全く異なる概念となります。魔道士が1人で戦ったり、通常武器を使わざるを得ないようなときは、魔道士にとって不利な状況となります。逆にスペルを熟知したパーティによって守られている場合は、魔道士は恐るべき存在となります。

魔法攻撃力
魔法攻撃力は、スペルや杖によるダメージ、そしてポーション・回復薬・軟膏などの効力に影響を与えます。魔法攻撃力は、魔力に10ポイント加算した数値となります。ただし魔法攻撃力は、アビリティ・ステータス効果・魔道士の杖・その他装備品などで変わります。魔法攻撃力が大きくなれば、使うスペルの効果が変わります。魔法攻撃力が高くて損をすることはないでしょう。中には魔法攻撃力に２種類のボーナスを付与する杖もありますが、これらのボーナスは加算されます。

スペルの妨害
スペルをかけるには、精神集中が必要です。スペルをかけているときに魔道士が攻撃されると、スペルが妨害されます。戦闘訓練スキルのランクが上がれば、魔道士はスペルを中断されにくくなります。

スペルコンボ
互いに反発しあうスペルが衝突すると、予想外の結果をもたらします。このゲームには、10種類のスペルコンボが用意してあります。幾つかはゲーム中にヒントがありますが、残りは自身で見つける必要があります。スペルコンボを見つけたら、そのスペルを再現する方法がコーデックスに記述されます。

フレンドリーファイヤー
スペルの多くは（罠・グレネード・一部の敵の特殊能力なども同じですが）、一体の敵をターゲットとするのではなく、範囲を対象とします。また敵味方に関係なく、スペルを仕掛けられた付近のものすべてが影響を受けます。敵に罠を仕掛けても、パーティメンバーが罠のそばにいると、彼らも罠の影響を受けてしまいます。くれぐれも注意してください。

ステータス効果
アイテムやタレント／スペルの多くは、単なるダメージ以上の効力をターゲットに与えます。これらの効力には、たとえば敵を地面にノックダウンさせるようなものが含まれます。ときに、もっと複雑な効力が一定時間続くこともあります。キャラクターにはステータス効果に抵抗する確率が備わっています。その確率はキャラクターの物理耐性または精神耐性に依存しています。

物理耐性
敵を地面にノックダウンさせたり、移動を制限したりするといった物理効果は、攻撃側の関連する能力値補正（魔道士のスペルなら魔力、戦士のタレントなら筋力、ローグのタレントなら狡猾さなど）と防御側の物理耐性の値が比較されます。物理耐性の値のほうが高いと、ステータス効果を受けずにすみます。物理耐性は、キャラクターの筋力・器用さ・丈夫さ補正の合計の1／2です。

精神耐性
敵を眠らせたり気絶させたりするといった精神効果は、攻撃側の関連する能力値補正（魔道士のスペルなら魔力、ローグのタレントなら狡猾さなど）と防御側の精神耐性の値が比較されます。精神耐性の値のほうが高いと、ステータス効果を受けずにすみます。精神耐性は、キャラクターの精神力・魔力・狡猾さ補正の合計の1／2です。

スタン／麻痺／恐れ／移動不可／石化
これらのステータス効果は、キャラクターから行動の自由を奪ってしまいます。また、中にはその後に続く効果と連鎖反応を起こすものもあります。たとえば石化したキャラクターは、クリティカルヒットやその他の効力でコナゴナにされてしまいます。

混乱
混乱したキャラクターでも戦うことは可能です。ただし、混乱による命中と回避へのペナルティによって、敵への攻撃は外れやすくなり、自身に攻撃を当てることが多くなるでしょう。

眠り
眠らされたキャラクターは攻撃ができなくなり、追加効果に抵抗もできなくなります。しかしさらなる攻撃を受けると目覚めます。

チャーム
誘惑された敵は、その効力が続く限り味方として戦います。メインキャラクター・パーティメンバー・その他の味方キャラクターは、チャームには影響されません。

作戦



戦闘の要領をつかんだら、味方パーティメンバーをより効率的に立ち回せるために、作戦の編集にチャレンジしてみましょう。作戦画面（キャラクターレコードでYボタンを押す）は複雑そうに見えますが、慣れてしまうと簡単です。画面左側の1つ目の条件が満たされると、画面右側の該当するアクションを実行します。条件が満たされなければ、次の条件をチェックします。プレイヤーは、選択中のキャラクターを常に自身で操作する必要がありますが、直接操作していない味方パーティメンバーは作戦上の命令に従います。

行動パターン

作戦画面の上部にある行動パターンメニューで、キャラクター戦闘時の標準アプローチを設定します。例えば、いつ攻撃するか、敵との距離をどれくらいに保つか、いつ敵を追跡するか、遠距離で攻撃するか、近距離で攻撃するか、といったキャラクターの戦闘に対する姿勢がこれで決まります。行動パターンはキャラクターの総合的な方針で、個々のアクションが詳細にキャラクターの行動を定義します。Xボタンを押して、選択した行動パターンの詳細を確認できます。

基本作戦

新しいスペルやタレントを習得すると、プリセット（アーチャー、アタッカーなど）の条件やアクションの組み合わせが、自動的に更新されます。たとえば魔道士モリガンのヒーラープリセットは初め空白ですが、モリガンが回復魔法を習得すると自動的にその回復魔法が追加されるようになります。キャラクターが実行したい戦闘行動に応じた作戦プリセットを選択します。キャラクターが同じ種類のアビリティを習得すればするほど、該当するプリセットが充実することでしょう。

作戦のカスタマイズ

自分だけの作戦をカスタムセットとして作成できます。作成するにはプリセットを更新するか、「カスタム」という名前のプリセットを更新します。プリセットを更新すると、カスタムとして保存されます。カスタムスロットは1つしかないので、別のプリセットを更新すると、カスタムスロットを上書きすることになります。

体力の低いキャラクターに回復薬を服用させるという新しい作戦を追加したいときは、画面左側の条件ボタンにカーソルを合わせ、次にAボタンを押します。表示されたメニューから、アクションを実行させるキャラクターを選択します。この条件でキャラクターの体力を確認するため、「自分自身」を選択します。次のメニューが開いたら「体力」、次に「体力<50%」を選択します。これが第1条件です。キャラクターの体力が半分以下になるとゲームはこの条件を満たしたとみなし、

これに応じたアクションを実行します。ここでアクションを設定します。条件を作成したら画面右側にカーソルを合わせ、次にAボタンを押します。「効果の低い回復薬を使用」を選択します。これでキャラクターは効果の高い回復薬を節約するようになります。使用した回復薬の効果が十分でなければ、条件が再度発動して、再度回復薬を使用することになります。これで作戦の設定は終了です。
作戦は上から順番に実行されるため、回復のような項目は一番上に置くべきでしょう。番号の上にカーソルを合わせ、Aボタンを押すと作戦を上下に移動できます。番号の後ろの+シンボルを選択すると、作戦を無効にできます。

アイテム

本作には何百というアイテムが用意されています。アイテムのカテゴリーは、回復薬・罠といった「消耗アイテム」、レシピ・素材などの「生産アイテム」、鍵・手紙などの「クエストアイテム」、パーティメンバーへの「ギフト」、そして武器・防具・アクセサリなどの「装備品」に分けられます。



ラベル	説明
1	現在の武器セット (21ページ参照)
2	現在の装備品
3	体力 (18ページ参照)
4	スタミナ／マナ (19ページ参照)
5	防御力 (20ページ参照)
6	回避 (19ページ参照)
7	命中／魔法攻撃力 (19ページ参照)
8	攻撃力 (20ページ参照)
9	疲労度 (19ページ参照)
10	武器

ラベル	説明
11	防具
12	アクセサリ
13	消耗アイテム
14	生産アイテム
15	その他のアイテム
16	クエストアイテム
17	ジャンク
18	所持可能なアイテム数
19	所持金合計 (27ページ参照)

アイテムリスト
アイテムリストには、フェレルデンで購入したり発見したりしたアイテムが収納されています。ここでアイテム同士を見比べたり、戦闘のためにパーティメンバーに必要なアイテムを装備させたりします。アイテムリストがいっぱいになると、それ以上のアイテムを入手できなくなります。空き容量を確保してアイテムを追加するには、不要アイテムの売却や破壊が必要です。バックパックを購入すればさらに容量を増やせます。
アイテムの詳細を確認するには、アイテムにカーソルを合わせてⓍボタンを押します。装備を装着／装着解除するときはⒶボタンを押します。
大半の消耗アイテムを使用するには、まずⒷボタンを押してアイテムリストから抜けます。次にLTボタンを押して、アクションメニューを開きます。アクションメニューからアイテムを直接使用するか、スキルやタレント／スペルと同様にバトルショートカットに割り当てます。パーティメンバーに渡すギフトやキャラクターのステータスをアップさせる書物のような特殊なアイテムを使うには、アイテムリストから該当するアイテムを選択してⒶボタンを押します。
アイテムリスト中に不要アイテムが見つかったら、Ⓨボタンを押して「ジャンク」カテゴリーに移します。不要なアイテムを「ジャンク」カテゴリーに移してもアイテムリスト内のものとしてカウントされます。ただし商店に行けば、それらを売却できます。「ジャンク」カテゴリー内でさらにⓎボタンを押すと、不要なアイテムを破壊することができます。そうすることで、アイテムリストの空きを増やすことができます。

宝箱／ルート
オブジェクトや倒した敵からかすかな光が出ていたら、そこからアイテムを獲得できることを示しています。しかし、鍵がかかっている宝箱の場合は、そう簡単に中身を取り出すことはできません。プレイヤーが遭遇する宝箱や扉の多くはロックされています。ロックを外すには、鍵を手に入れるか（鍵があるケースは稀ですが）、解錠の名人であるローグが必要となります。ローグは解錠の技術を有しており、さらにタレントを習得したり、狡猾さの能力値を上げることで、より難易度の高いロックを解除できるようになります。

素材
武器や防具には素材が設定されています。3種類の素材（皮・金属・木）は、それぞれティアと呼ばれる7つのランクに分かれています。高いティアのものほど品質もよくなります。

アイテムセット
たとえばデイルズの小手、デイルズの鎧、デイルズのブーツなど、セットで装備することでアイテムセットボーナスが付与される装備品があります。どの装備品がアイテムセットであるか、またアイテムセットボーナスの具体的な内容を知りたい場合は、各アイテムの詳細を確認してください。同時に2種類のアイテムセットを着用すると、それらのボーナスは累積します。

アイテムの効果
装備はキャラクターのステータスを高めますが、反対に低めたりもします。アイテムリストの各アイテムを確認すると、プラス効果は緑で、マイナス効果は赤で表示されます。これらの効果はアイテムを装備した際、ボーナス（プラス効果）かペナルティー（マイナス効果）としてキャラクターに反映されます。

ルーン
高品質な武器の中には、リリウムでできたルーンを埋め込むことで、その性能をさらに向上させることができるものがあります。ルーンはフェレルデンのどこでも見つかります。
いったん埋め込まれたルーンは、その特性がアイテムに乗り移ります。いったんルーンを埋め込んでもルーンが破壊されることはなく、ルーンを埋め込み後、気に入った別のルーンを見つけたら、既存のルーンを外して新たにルーンを埋め込むことができます。

ギフト
ギフトというアイテムがあります。ギフトを送るにはアイテムリストを開き、送りたいパーティメンバーに切換えます。アイテムを選び、Ⓐボタンを押してギフトを送ります。
相手がギフトを受取れば、あなたに対する相手の好感度が高まります。ギフトの好みはキャラクターによってさまざまです。お気に入りのギフトを送れば、パーティメンバーのあなたへの好感度が上がるでしょう。あるキャラクターがお気に入りのギフトでも、他のパーティメンバーは目もくれず、受取りを拒否されることがあります。送るギフトの回数が増えるにつれて、もらう側の関心とあなたへの好感度も薄れていきます。キャンプは全体が一度に見渡せるので、ギフトを送るには最適の場所です。

通貨
フェレルデンには3種類の通貨があります。銅貨、銀貨、金貨です。銀貨1枚は銅貨100枚に相当し、金貨1枚が銀貨100枚に相当します。プレイヤーに便利なように、ゲーム中は自動的に通貨が換算されます。たとえば、所持金が銅貨80枚のときに銅貨40枚を入手すると、合計銀貨1枚と銅貨20枚が所持金となります。アイテムリスト画面の下側に現在の所持金の合計が表示されます。

商人
フェレルデンの商人は、装備品や各種アイテムを販売する一方で、どんなアイテムでも買い取ってくれます。アイテムを買うときは、商人側のアイテムリストから選びます（左側）。売るときは、プレイヤー側のアイテムリストから選びます（右側）。Ⓨボタンを押して、「ジャンク」カテゴリーの全アイテムを一度に売り払うこともできます。アイテムリスト画面上側の別のカテゴリー（LTまたはRTボタンで変更可能）で、探しているアイテムタイプを変更できます。また、購入したアイテムをその場で同じ額で売却したり、逆に売却したアイテムをその場で同じ額で再度購入したりすることができますが、いったん商人と取引を終了してしまうと無効になります。

生産アイテム
薬草学・罠作り・毒薬調合のスキルを習得したキャラクターは、必要なレシピやアイテム製造に適した素材さえあれば、アイテムを生産できるようになります。レシピや素材は、商店やフェレルデン中から調達できます。レシピや素材を手に入れたら、アクションメニューの毒・罠またはポーションのカテゴリーから該当するスキルを選択して、生産アイテムのインターフェースを開きます。左側にレシピが表示されます。レシピを選ぶと、右側に必要な素材が表示され、さらに現在持ち合わせている素材の一覧が表示されます。素材のストックが十分なら、アイテム生産にすぐ着手できます。効き目の強いアイテムを生産するには、高ランクの生産スキルが要求されます。

アイテムの使用

アクションメニューの毒・罠またはポーションのカテゴリーから直接使えるアイテムを使用するか、アイテムをスキルやタレント／スペルと同じようにバトルショートカットのボタンに割り付けます。以下に述べるアイテムは、それぞれ異なる効果を発揮します。

回復薬

回復薬は体力を即座に回復します。ただし負傷には効果がありません。アクションメニューのクイックヒールを使うと、所持している回復薬を即座に使用します。オプション画面において、クイックヒールで最も効き目の弱い回復薬から使用するか、効き目の強い回復薬から使用するか選択できます。

治療キット

治療キットを使うと、キャラクターの負傷を治療することができます。このキットは体力の回復にも使えます。

リリウムポーション

リリウムポーションは魔道士のマナを即座に回復します。リリウムポーションは戦士とローグには使えません。

軟膏

氷の軟膏など、属性に応じた複数の軟膏があり、それぞれ対応する属性ダメージを軽減する効果があります。

武器のコーティング

フレイムコーティングなど、武器に一時的に属性効果を付与し、対応する属性の追加ダメージを敵に与えることができるようにするアイテムを指します。

毒

軟膏や武器のコーティングと同じように、毒は近接武器に直接付与することで、敵に自然属性の追加ダメージを与えることができるようになります。しかし毒は通常、麻痺のようなステータス効果を引き起こさせるためにも使用されます。

グレネード

グレネードは敵に投げつける爆発性のフラスコや爆弾です。不用意に使用すると味方も傷付けてしまいます。

罠

罠は近づいてきた敵に対し、ダメージかステータス効果のどちらか、もしくはその両方を与えます。罠の種類によっては、ある一定の範囲に効果が及ぶものもあります。このとき、付近にいる味方が巻き込まれることもあります。ローグは敵味方問わず仕掛けられた罠をAボタンで解除することができます。罠が発動するのは一度だけです。

魅力石

魅力石は敵を魅了して釘付けにする効果を持っています。たとえ戦闘中でも、その魅力に敵が引き寄せられてしまうこともあります。魅力石は一度しか効果を発揮しませんが、一定時間その場で効力を発揮し続け、複数の敵を引き寄せるものもあります。

マバリクランチ

マバリクランチは犬のおやつで、負傷を治療し体力とスタミナを即座に回復させます。

追加コンテンツについて

Dragon Age: Originsには本編以外に6つの追加コンテンツを収録しています。追加コンテンツをお楽しみいただくには空き容量のあるデータ保存機器が必要です。

追加コンテンツのインストール

追加コンテンツディスクを起動し、画面の指示に従ってください。メニューよりインストールしたい追加コンテンツを選択できます

セーブデータについて

追加コンテンツをインストールした状態で作成したセーブデータは、追加コンテンツを削除するとロードできなくなります。追加コンテンツをインストールした状態で作成したセーブデータを再度ロードしたい場合は、上記の方法に従って再度追加コンテンツをインストールしてください。

追加コンテンツを楽しむには

■ブラッドドラゴンアーマー (追加アイテム)
鎧はプレイヤーのインベントリに追加されます。残りの部位はとある商人が持っているとか…

■ウォーデンの要塞(本編シナリオ拡張)
キャンプにいけるようになったら、レヴィ・ドライデンに話しかけてみましょう。

■オスタガーへの帰還(本編シナリオ拡張)
ワールドマップを自由に移動できるようになったら、ローレン男爵の領地へ行ってみましょう。

■囚われし石像(本編シナリオ拡張)
ワールドマップを自由に移動できるようになったら、サルチャーの山道へ行ってみましょう。

■レリアナの歌(新シナリオ)
タイトル画面の[ニューゲーム]より選択できます。
本編にも登場するキャラクター、レリアナの目線で語られる追加ストーリーです。

■アムガラックのゴーレム(新シナリオ)
タイトル画面の[ニューゲーム]より選択できます。本編より難易度が高いですが、本編で育てたプレイヤーキャラクターをインポートすることができます。

CREDITS

BIOWARE

Dragon Age: Origins

Senior Leadership

Executive Producers and Project Directors: Mark Darrah, Dan Tudge

Lead Designers: Brent Knowles, Mike Laidlaw, James Ohlen

Art Director: Dean Andersen

Lead Programmer: Ross Gardner

Project Manager: Benoit Houle

Quality Assurance Lead: Nathan Frederick

Online Producer: Fernando Melo

Art and Animation

Cinematic Animators: Tony de Waal (Lead), Carlos Arancibia, Edward Beek, Katie Cibinel, Tim Golem, Suhas Holla, Andrew Hunt, Greg Lidstone, Hugo Morales, Bobby Stockport, Nathan Zufelt, Steven "Ed" Herft (DICE), Jesper Skoog (DICE)

In-Game Animators: John Santos (Lead), Julio Alas, Ceri Harrison, James Humphreys, Rick Li, Arneil Marquez, Marc-Antoine Matton, Michael Milan, Cody Paulson, Clove Roy

Technical Animators: Charles Looker (Lead), Yunus "Light" Balcioglu, Cristian Enciso, Kevin Ng, Steve Runham

Additional Animation: Parrish Ley, Ray Lim, Joel MacMillan, Dave Wilkinson, Carman Cheung, Nick DiLiberto, Paul Dutton, Steve Gilmour, Chris Hale, Pasquale LaMontagna, Cliff Mitchell, Kees Rijnen

Senior Artist: Matthew Goldman

Character Artists: Shane Hawco (Lead), Bobby Bath, Leroy Chen, Ken Finlayson, Jae Keum, Francis Lacuna, Ryan Lim, Herbert Lowis, Dustin Nelson, Ramil Sunga

Concept Artists: Fran Gaulin, Sung Kim

GUI Artists: Warren Heise (Lead), Tyler Lee

Level Artists: Ian Stubbington (Lead), Casey Baldwin, Boali Dashtestani, Andrew Farrell, Mike Hong, Steve Klit, Andrew Knight, Rohan Knuckey, Tobyn Manthorpe, Ben McGrath, Sheila Nash, Young Park, Andre Santos, Lee Scheinbeim, Gina Welbourn, Charlie Wong

Technical Artists: Daniel Fedor (Lead), Jean-Sebastian Baril, Brian Chung, Kevin Hayes, Suhwan Pak

Visual Effects Artists: Alim Chaarani (Lead), Terrence Kim, Casper Konefal, Jacky Xuan

Additional Art: Joy Ang, Ben Carriere, Rion Swanson, Nick Thornborrow, Jaemus Wurzbach, Sasha Beliaev, Adrien Cho, Tristan Clarysse, John Gallagher, Mike Grills, Rod Green, Todd Grenier, Lindsay Jorgensen, Edward Kwong, Christopher Mann, Jessica Mih, Matthew Park, Tom Rhodes, Shareef Shanawany, Sean Smailes, Jason Spykerman, Rob Sugama, Brian Sum, Shane Welbourn, Dave Hibbeln (Former Director of Art)

Director of Art and Animation: Alistair McNally

Audio, Localization, and External Resources

Audio Director: Simon Pressey

Associate Audio Producer: Marwan Audeh

Audio Designers: Matt Besler, Real Cardinal, Vance Dylan, Jordan Ivey, Michael Kent, Michael Peter, Steven Sim, Jeremie Voillot

Voice-Over Producer / Director: Caroline Livingstone

Assistant External Producers: Melanie Fleming, Steve Lam, Heather Rabatich

Localization Producer: Jenny McKearney

Localization Project Manager: Flor Garcia Ruiz

Assistant Localization Producer: Jason Barlow

External Producer: John Campbell

Additional Audio: Ellen Lurie

Director of Audio, Localization, and External Resources: Shauna Perry

Design

Cinematic Designers: Ken Thain (Lead), John Ebenger, Ryan Ebenger, Jonathan Epp, Nathan Moller, Jonathan Perry, Michelle Pettit-Mee, Guilherme Ramos

Systems Designers: Georg Zoeller (Lead), Andrew Gauthier, Scott Horner, Emmanuel Lusinchi, David Sitar, Peter Thomas

Technical Designers: Yaron Jakobs (Lead), Mark Barazzuol, Rick Burton, Craig Graff, Kaelin Lavallee, Antony Lynch, Grant Mackay, Cori May, David Sims, Gary Ian Stewart, Josh Stiksma, Keith Warner

Writers: David Gaider (Lead), Ferret Baudoin, Sheryl Chee, Daniel Erickson, Jennifer Brandes Hepler, Mary Kirby, Luke Kristjanson, Jay Turner

Technical Editors: Chris Corfe, Dan Lazin, Karin Weekes

Additional Design: Rob Bartel, Eric Fagnan, James Henley, Jason Hill, Bret Hoffman, Chris L'Etoile, Ian Morrison, Austin Peckenpaugh, Kris Schoneberg, Patrick Weekes, Dan Whiteside, Wolfram Wikeley

Senior Design Consultant: Kevin Martens

Directors of Design: Kevin Barrett, Matt Robinson

Production

Producers: Derek French, Vanessa Kade, Kevin Loh, Kyle Scott

Project Managers: Alain Baxter, Karen Clark, Erin Devarennes, Adriana Lopez

Additional Production: Scott Greig (Former Project Director),
Trent Oster (Eclipse Engine Initial Direction), Darcy Pajak

Director of Production: Duane Webb

Programming

Engine Architects: Derek Beland, Paul Roffel

Audio Programmer: Marek Galach

Graphics Programmers: Dave Hill (Lead), Patrick Chan, Jason Knipe, Andreas Papathanasis, Daniel Torres, Peter Woytiuk, Keith Yerex

Localization Programmers: Chris Christou, Kristopher Tan

Programmers: Jacques Lebrun (Game Engine Lead),

Noel Borstad, Owen Borstad, Gavin Burt, John Fedorkiw, Hesky Fisher, Dmitry Gapeshin, Andrew Gardner, Brenon Holmes, Jose Ilitzky, Yuri Leontiev, Gabriel Moreno Fortuny, Nicolas NgManSun, Eric Paquette, Paul Schultz, Chris Michael Smith, Henry Smith, Craig Welburn, Graham Wihlidal

Tools Programmers: Tim Smith (Architect), Ted Chen, James Goldman, Bo Liang, Scott Meadows, Curtis Onuczko, James Redford, Sydney Tang, Jon Thompson, Mika Uusnakki

Initial Technology: Mark Brockington (Lead), Brook Bakay, Jonathan Baldwin, John Bible, Rob Boyd, Alden Chew, Neil Flynn, Mark Jaskiewicz, Mark Kennedy, Zach Kuznia, Sophia Lamar, Christopher Mihalick, Don Moar, Zousar Shaker, Janice Thoms

Intern Programmers: Jonathan Cooper, Bogdan Corciova, Jonathan Ferland, Cody Watts

Technical Editor: Bryan Derksen

Additional Programming: Andy Desplenter, Blake Grant, Pat LaBine, Jocelyn Legault, Nathan Sturtevant, Steven Hand

Director of Programming: Aaryn Flynn

Quality Assurance

Analysts: Zac Beaudoin (Technical Lead), Jason Leong (Online Lead), Homan Sanaie (External Lead), Guillaume Bourbonniere, Chris Buzon, Robert Girardin, Dieter Goetzinger, Jack Lamden, Scott Langevin, Joshua Langley, Arone "QA Monkey" Le Bray, Michael Liaw, Ryan Loe, Ivan Mulkeen, Vanessa Prinsen, Mark Ramsden, Allan Smith, Bruce Venne, Mike Wellman, Stanley Woo

QA Programmers: Sam Johnson, Alex Lucas, Dave Schaefer, Jay Zhou

Term Testers: Dave Berkes, Melissa Costanzo, Chad De Wolfe, John Epler, Dale Furutani, Will Kuhn, Catherine Lundgren, Carlo Lynch, Pieter Parker, Richard Poulin, Colin Steedman, Jennifer Stefan, Thomas Trachimowich, Tory Turner, Devon Wetheral, Sarah Weymouth, Nathan Willis, Dann Wurster

Additional QA: Reid Buckmaster, Steven Deleeuw, Mitchell Fujino, Cynthia Howell, Martin Lunde, David Lynch, Russell Moore, Mark Shpuniarsky, Iain Stevens-Guille, Daniel Trottier

Director of QA: Ron Clement

Marketing

Director of Marketing: Ric Williams

Senior Brand Manager: David S. Silverman

Assistant Brand Manager: Randall Bishop

Public Relations: Matt Atwood, Erik Einsiedel

Web: Isa Amistad, Jeff Marvin, Derek Larke, Nadia Phillipchuk, Jeff Rousell, Jesse Van Herk

Community: "Evil" Chris Priestly, Jay Watamaniuk

Art: Colin Walmsley

Video: Neel Upadhye

Additional Marketing: Michael Avery, Jon Bailey

Operations

Director of Operations: Darryl Horne

Directors of Business Development: Richard Iwaniuk, Robert Kallir

Executive Assistants: Teresa Meester, Lanna Mess

Finance

Director of Finance: Kevin Gunderman

Finance / Payroll: Calvin Chan, Todd Derechey, Sharon Pate, Treena Rees

Human Resources

Director of Human Resources: Mark Kluchky

Human Resources: Celia Arévalo, Theresa Baxter, Holly Bierbaum, Tammy Johnson, Leanne Korotash

Additional HR: Derek Sidebottom (Former Director of Human Resources)

Information Systems, Facilities, and Administration

Director of Information Systems, Facilities, and Administration: Vince Waldon

Administration: Keri Clark (Office Manager), Crystal Ens, Deb Gardner, Leah Hollands, Nils Kuhnert, Jo Marie Langkow, Jeanne-Marie Owens

Application Support: Lee Evanochko (Manager), Julian Karst, Robert McKenna

Desktop Support: Chris Zeschuk (Manager), Dave McGruther, Brett Tollefson

Facilities: Mike Patterson (Manager), Kelly Wambold

Infrastructure: Craig Miller (Manager), Sam Decker, Wayne Mah

Special Thanks

Diarmid Clarke, Cookie Everman, Corey Gaspur, Chris Hepler, Drew Karpyshyn, Christina Norman, Mike Spalding, Mike Trottier, Mac Walters, Preston Watamaniuk, Edward Bolme, David Gross, Stephen Hand, Gorman Ho, Mike Sass, Don Yakielashek, Elevation Partners, Pandemic Studios, the rest of the BioWare teams in Edmonton, Austin, and Montreal, and the rest of the team at EAGL and EA. Thanks to all our families for your support!

Studio Leadership, BioWare

General Manager and Chief Executive Officer: Ray Muzyka

VP, Development Operations: Greg Zeschuk

BIOWARE CONSOLE TEAM

Core Design

Alain Baxter, Zac Beaudoin, Daniel Fedor, Ross Gardner, Jeff Holzhauer, Pat LaBine, Homan Sanaie

Senior Leadership

Producer: Jeff Holzhauer

Project Manager: Alain Baxter

Lead Artists: Daniel Fedor, Ben McGrath

Lead Technical Designers: Yaron Jakobs, Keith Warner

Lead Programmers: Pat LaBine, Ross Gardner

Quality Assurance Leads: Zac Beaudoin, Homan Sanaie

Art and Animation

GUI Artists: Warren Heise (Lead), Tyler Lee

Lead Animator: Clove Roy

Cinematic Animator: Nathan Zufelt

In-Game Animator: Cody Paulson

Technical Animators: Charles Looker, Kevin Ng

Character Artists: Shane Hawco (Lead), Leroy Chen, Jae Keum, Francis Lacuna, Ken Finlayson

Level Artists: Sheila Nash, Lee Scheinbeim, Ian Stubbington

Technical Artists: Brian Chung, Suhwan Pak

Visual Effects Artists: Alim Chaarani (Lead), Jacky Xuan

Additional Art: Dean Andersen (Art Director), Matthew Goldman (Art Director)

Audio and Localization

Audio Lead: Jeremie Voillot

Localization Producer: Jenny McKearney

Assistant Localization Producer: Jason Barlow

Design

Lead Designer: Mike Laidlaw

Technical Designers: Kaelin Lavalee, Antony Lynch

Technical Editors: Chris Corfe, Dan Lazin

Production

Executive Producer: Mark Darrah

Online Producer: Fernando Melo

Programming

Engine Architect: Derek Beland

Graphics / Platform Programmers: Devin Doucette, Dave Hill, Andreas Papathanasis, Matt Peters, Paul Roffel, Graham Wihlidal, Keith Yerex

Programmers: Jacques Lebrun (User Interface Lead), Mark Brockington, John Fedorkiw, Sebastian Hanlon, Jose Ilitzky, Paul Schultz, Chris Michael Smith, Henry Smith

Localization Programmer: Chris Christou

Tools Programmers: Owen Borstad, Curtis Onuczko, Scott Meadows, Sydney Tang, Mika Uusnakki, Jon Thompson

Additional Programming: Gavin Burt, Patrick Chan, David Cope (EA Tech), Jonathan Ferland, Dmitry Gapeshin, James Goldman, Bo Liang, Nicholas NgManSun, Eric Paquette, Georg Zoeller

Quality Assurance

Analysts: Jason Leong (Online Lead), Andrew Gauthier, Robert Girardin, Dieter Goetzinger, Jack Lamden, Joshua Langley, Mark Ramsden, Allan Smith, Bruce Venne, Mike Wellman

QA Programmers: Alex Lucas, Edward Basset, Sam Johnson, Dave Schaefer, Chester Szeto, Jay Zhou

Term Testers: Dave Berkes, Michael Boyce, Reid Buckmaster, Alberto Cea, David Clifford, Chad De Wolfe, Dale Furutani, Andrew Gray, Alan Hildebrandt, Patrick Irwin, Will Kuhn, Michael Lang, James Leung, Geoff Loken, Catherine Lundgren, David Lynch, Russell Moore, Cody Ouimet, Corey Owens, Lee Panas, Joshua Peterman, Richard Poulin, Owen Quance, Steven Rideout, Allan Schumacher, Mark Shpuniarsky, Colin Steedman, James Trachimowich, Thomas Trachimowich, Tory Turner, Matthew Villeneuve, Devon Wetheral, Sarah Weymouth, Nathan Willis

Additional QA: Nathan Frederick (Quality Assurance Lead)

EDGE OF REALITY CONSOLE TEAM

Senior Leadership

Producer: Hang Lauv

Lead Designer: Dominic Craig

Lead Programmer: Jacob Meakin

Lead Artist: Billy Sullivan

Art

Character Artists: Xavier Blackwell, Joe Lee, Jared Rudiak

GUI Artists: Steven Mullins, Nancy Olender

Level Artists: Angel Arca, Stacy Dopson, Rick Kohler, Abram Syphrett, Michael Taylor

Technical Artists: Thomas Coles, Paul Haskins, Chris Stone

Audio

Audio Design: W. Scott Snyder (Lead), Alex Keller, Homero Sanchez, Heather Sowards

Design

Technical Designer: Walter Badgett

Production

Assistant Producers: Nathan McClellan, Cullen Scarborough

Programming

Programmers: Dave Barrett (Engine Lead), Sky Schulz (Network Lead), Michael Atchison, Nimrod Barak, Michael Bosley, Arturo Caballero, Anthony DeLibero, Craig Galley, Clark Janes, Mark Lewis, Justin Marcus, Johnny Salazar, Daniel Silver, Clark Smith, Daniel Talaber, Ike Ton, D. Michael Traub, Chris Wingler

Quality Assurance

Analysts: Alex Thurman (Lead), Adnan Chatriwala, Jonathan Conine, Robert Freeling, Jeannette Lee, James LeGeros, Gene Moore, Ryan Ploetz, Thomas Portman, Matthew Smith, Jason Staten, Aaron Walsh, Laurie Wicker

Studio Management and Administration

President: Binu Philip

CEO / Technical Director: Rob Cohen

Vice-President: Mike Panoff

Creative Director: Mark Nau

Art Director: Wan Woo "Ewan" Lee

Director of Development: Gabe Jones

Human Resources Manager: Kerrisa Maddocks

IT / Network Admin: Jordan Greenstreet, Michael Thai

Special Thanks

Johnny Chu, Neil Davis, Devin Dixon, Lonnie Fink, Marcus Hays, Brittany Henry, Steve Lewis, Janice Panoff, Rachel Ryan, Shawn Wingler, and thanks to all our families for your support!

CAST

Alistair: Steve Valentine

Duncan: Peter Renaday

Flemeth: Kate Mulgrew

Arl Howe: Tim Curry

Leliana: Corinne Kempa

Loghain: Simon Templeman

Morrigan: Claudia Black

Oghren: Steve Blum

Sten: Mark Hildreth

Wynne: Susan Boyd Joyce

Zevran: Jon Curry

Additional Voices: Patrick J. Adams, Jocelyn Ahlf, Matthew Ashforde, Desmond Askew, Robin Atkin Downes, April Banigan, Steve Barr, Michael Beattie, Rob Beckwith, Nicola Bertram, Betsy Beutler, Connor Bewick, Shannon Blanchet, Brian Bloom, Nick Boulton, Peter Bramhill, Wendy Braun, Kimberly Brooks, Julianne Buescher, Simon Chadwick, Cam Clarke, Josh Cohen, Jim Connor, Stephane Cornicard, Belinda Cornish, Elliot Cowan, Chris Cox, Kat Cressida, Jim Cummings, Tim Dadabo, Atiya Iman Datoo, Josh Dean, Barry Dennen, Shaun Dingwall, Chris Edgerley, Paul Eiding, Jeannie Elias, Greg Ellis, Gideon Emery, Corri English, Keith Ferguson, Emma Fielding, Patrick Fraley, Victoria Gay, Brian George, Jesse Gervais, Jamie Glover, Ezra Godden, Michael Gough, Beth Graham, H. Richard Greene, Michael Gregory, Zach Hanks, Jeff Haslam, Cornelia Hayes O'Herlihy, Mark Healy, Theo Herdman, Dan Hildebrand, Victoria Hoffman, Julian Holloway, Adam Howden, Peter Jessop, Joel Johnstone, Eve Karpf, Seana Kofoed, Richard Laing, Ken Lally, Lex Lang, Adam Leadbeater, Wendee Lee, Natasha Little, David Lodge, Yuri Lowenthal, Erica Luttrell, Kim Mai Guest, Stefan Marks, Drew Massey, Fay Masterson, Erin Matthews, Mark Evan McClintock, Richard McGonagle, Graham McTavish, Mark Meer, Roland Meseck, Deborah Moore, Nolan North, Liam O'Brien, Michael Parsons, Louisa Patikas, Vyvan Pham, Tara Platt, Alix Wilton Regan, David Rintoul, Philip Anthony Rodriguez, Mark Rolston, John Rubinow, Tim Russ, Robin Sachs, Salli Saffioti, Eliza Jane Schneider, Dwight Schultz, Carolyn Seymour, Lloyd Sherr, Deo Simcox, Mika Simmons, Jason Singer, David Sobolov, Kath Soucie, Valerie Spencer, Gillon Stephenson, Robbie Stevens, April Stewart, Cree Summer, Keith Szarabajka, Fred Tatasciore, Courtenay Taylor, Hellena Taylor, Kirk Thornton, Jemma Tonken, John Ullyatt, Kari Wahlgren, Audrey Wasilewski, Tim Watson, Douglas Weston, Colette Whitaker, James Wilson, Helen Wilson, Wally Wingert, Jo Wyatt, Matt Yang King

EA

Corporate Leadership

Chief Executive Officer: John Riccitiello

President, Global Publishing and Chief Operating Officer: John Schappert

Executive Vice-President and Chief Financial Officer: Eric Brown

Executive Vice-President, Business and Legal Affairs: Joel Linzner

Executive Vice-President, Human Resources: Gabrielle Toledano

Senior Vice-President and Chief Accounting Officer: Ken Barker

Senior Vice-President, General Counsel, and Corporate Secretary: Stephen G. Bene

Games Label Leadership

President: Frank Gibeau

Chief Financial Officer: Mike Williams

Chief Operations Officer: Bryan Neider

Chief Technical Officer: David O'Connor

Vice-President, Human Resources: Steve Cadigan

Vice-President, Marketing: Mike Quigley

RPG/MMO Group

Senior Vice-President and Group General Manager: Ray Muzyka

Vice-President and Group Creative Officer: Greg Zeschuk

Vice-President and Group Marketing Vice-President: Patrick Buechner

Localization

Production: Victoria Rose (International Project Manager), Pablo Dopico, Claudia Serafim, Sibylle Steinau

Engineering: Rubén Martín Rico (Project Lead), Danilo José Guerrero Rodriguez (Technical Lead), Alberto Abad, Santiago Albert, Pedro Alfageme, Luis Javier Lopez Arredondo, Mario Bergantiños, Cesar Puerta, Juan Serrano

Coordination: Nathalie Bonin, Marcel Elsner, Silvia Favia, Marta Julke, Alfonsina Mossello, Mária Nagy, Ana Ramirez Boix, Ana Esther Rodriguez, Jan Staníček, Anna Tomala, Leonid Vekshin

Quality Assurance: Fausto Ceccarelli (Project Manager), Esther Jansen (Project Manager), Elena Anufrieva, Eugene Bogdanov, Robert Bórski, Paolo Catozzella, Philippe Charel, Lucas Costas, Tomasz Dobosz, Błażej Domański, Timothée Even, Elena Filippova, Federico Franzoni, Tatiana Gerasina, Paolo Giovenco, Romain Guilloteau, Christian Isopp, Zbigniew Kajak, Michał Kukawski, Alexandre Lelandais, Iñigo Luzuriaga, Gilles Mathiaut, Akos Mikola, Marco Nicolino, Jiří Noska, Maciej Ogiński, Jekaterina Panova, Steffen Paul, Šárka Pechočiaková, Pavel Permin, Romain Pillard, Harald Raschen, Florian Ross, Jose Santamarina, Laurent Siddi, Miroslaw Staniak, Svitlana Sukhova, Bertold Virág, Marius Wolsztajn

EA Madrid Mastering Lab: John Brunton (Manager), Rubén Del Pozo Moreno, Jakub Jilek, Tomas Pedreño, Anthony Jones

Marketing and Publishing

Senior Director of Brand Integration: Rod Swanson

Senior Director of Public Relations: Tammy Schachter

Ad Manager: David Sullivan

Creative Services: Corey Higgins (Vice-President), John Burns, Nathan Carrico, Daniel Davis, Joe Kaiser, Audrey Genet, Julie-Anne LaRochelle

EDP Group: Michael Herst (Director), Derek Andersen

Senior Buyer and Planner: Ann Marie Ramirez

Global Publishing: Maria Sayans (EU Marketing Director), Walter Grinberg (International Marketing Manager), Peter Aleshkin, Astasios Anestis, Ralph Anheier, Thiago Appella, Craig Auld, Ferry Brands,

Christian Brueckner, ALlexandre Caldeira, Tommy Chen, Hazy Cho, Kenneth Chow, Juraj Chrappa, Farid Dilmaghani, Patrick Eilfeld, Christoph Ehrenzeller, Jaroslav Faltus, Ian Freitas, Adrian Fromion, Kevin Flynn, Michael Galli, Jemma Glancy, Jonathan Goddard, William Graham, Jonathan Harris, Paul Hellmrich, Dulcie Ho, Ellen Hsu, Zen Huan, Tomasz Jarzebowski, Cameron Jenkins, Orsolya Kasza, Alexander Lui, George Mamkos, Nikolaos Maniatis, Daniel Montes, Christopher Ng, Justin Olivares, Sophie Orlando, Mathieu Pastéeran, Dominique Poldervaart, Sven Schmidt, Inna Shevchenko, Daniele Siciliano, Andrea Smidova, Ralph Spinks, Wojciech Szajdak, Veerle Taeye, Diana Tan, Tomasz Tinc, Mario Valle, Vanessa Van Maurik, Tony Watkins,Valentina Zlobina, Krzysztof Zych

Additional Marketing: EA Demand Planning team, EA Sales and Retail Marketing team, EALA Mastering Lab, EARS Mastering Lab

Online

Leadership: Rob Bastian, Darko Bojanic, Javier Cubero, Joel Tablante, Lily Weiss

Producers: Lars Smith, Shawn Stafford

Programmers: George Arriola, Ryan Butterfoss, Chris Carrier, Corey Johnson, Omar Moussawel, Yugesh Naicker, Vikash Shah, Philip Smith, Mark Waller

QA Analysts: Melissa Jamili, Abigail Poquez-Cervantes, Minsu Sohn

Quality Assurance

Lead Tester: Eric Neugebauer

Compatibility Testers: William Brewer, Tim Duong, Kevin Quan, Chris Sevigny, James Wang, Irwin Wong-Sing

Core Testers: Kristopher Buller, Eric Hanna, Cleveland Miettunen, Brian Penner, Curtis Roy, Donovan Styre, Katherine Teel, Ashton Tower

Playtesters: Raman Bassi, Kenny Chan, My Diep, Dung Hoang, Andrew Hulme, Albert Hutson, Alvin Jiang, Jeffrey Kamo, Cord Krohn, Thomas Kuo, Bruce Lin, Chris McHugh, Joshil Patel, Stephen Potts, Greg Priebe, Robert Ricketts, Laura Savage, Robyn Sinclair, Richard Skinner, Corey Tam, Gary Yau

EXTERNAL PARTNERS

Art and Animation

Additional Animation: Big Sandwich Games, Iron Claw

Additional Art: Liquid Development, LLC, Shadows in Darkness, Hermitworks Entertainment Corporation

Motion Capture: Giant Studios, EA Worldwide Motion Capture Studio

Audio and Localization

Dialogue Editing / Post-Production: Wave Generation

Geopolitical Evaluation: Englobe, Inc.

Original Score: Inon Zur

Translation: Albion (Poland), András Gáspár - Fontoló Stúdió Ltd. (Hungary), Robert Böck (Germany), CEET Ltd. (Czech Republic), Emanuele Scichilone - Synthesis International S.r.l. (Italy), ExeQuo (France), ITI Ltd. (Russia), Synthesis Iberia (Spain), Florian Vanino (Germany)

Voice-Over Direction (Los Angeles): Chris Borders, Ginny McSwain

Voice-Over Production Services: Tikiman Productions, Inc.

Voice-Over Recording: Side UK (London), Technicolor Interactive Services (Burbank), Wolf Willow Sound (Edmonton), ArcTV Ltd. (Russia), ExeQuo (France), Start International Polska (Poland), toneworx GmbH (Germany)

Marketing

Advertising Agency: Draftfcb

EXTERNAL CONSOLE PARTNERS

EA Canada

Testers: Tommy Hsu (Lead), David Eriksen (Senior), William Brewer, Jesse Bryant, Kristopher Buller, Raphael Chan, Kristin Czarny, Matthew Grant, Eric Hanna, Darren Joe, Byron Leung, Jordan Mews, Jamie Milman, Gustavo Morales, Marco Pasqua, Jeffrey Rosmer, Curtis Roy, Nathan Sereda, Ashton Tower

EA Madrid

Testers: Carmen Álvarez García, Pierre Attali, Giulio Cioncoloni, Phillipe Charel, Lorenzo Confalonieri, Rafał Czapski, Michał Kukawski, Vasilijs Mercalovs, Steffen Paul, Laetitia Roques, Ekaterina Samolyak, Oliver Schönbett, Sigfrido Zazpe, Aleksandra Zrebiec

Tiburon

Testers: Rob Diaz, Daniel Foote, Rachel Jolette

Globant

Testers: Aníbal Berisso (Lead), Axel Rolón (Assistant Lead), Tomás Romero Borzi, Mauro Fernandez, Mariano Giagante, Andrés Lobato, Álvaro Mañanes, Andrés Marquís, Andrés Miglio, Pablo Moabro, Paola Parra, Eduardo da Ponte, Jerónimo Shannon, Alejandro Spampinato, Ramiro Zapata

"Dragon Age: Origins (Opening Theme)"
Music by Inon Zur
Lyrics by Inon Zur and Aubrey Ashburn
Vocals by Aubrey Ashburn

"Leliana's Song"
Music by Inon Zur
Vocals by Aubrey Ashburn

"Love Song"
Music by Inon Zur
Lyrics and vocals by Aubrey Ashburn

"I Am the One" and "I Am the Lonely One"
Music by Aubrey Ashburn and Inon Zur
Lyrics by Aubrey Ashburn

"This Is War"
Performed by 30 Seconds to Mars
Written by Jared Leto
Published by Apocraphex Music / Universal Music - Z Tunes LLC (ASCAP)
Recording courtesy of Virgin Records America, LLC under license from EMI Film & Television Music

JAPANESE LOCALIZATION

Spike Co., Ltd.

Associate Producer: Satoru Honma

Overseas Team: Yasu Iizuka, Satoshi Akaishizawa, Daisuke Yamamoto, Yusuke Katagata

Sales Team: Koji Yukita, Atsushi Narui, Hiroaki Ogawa

Marketing Team: Satoru Harada, Masakazu Azegami, Naoya Takeuchi, Satoshi Koike, Shunsuke Kousaka, Tomo Nakamura, Ryo Ohkawa

Project Management Team: Takashi Iwama, Juri Kamino

Supervisors: Mitsutoshi Sakurai, Maki Kimura

Japanese Translation

Leaders: Naoki Shinagawa, Kazuto Ikeshima, Naoyuki Hirayama (Entalize co.,ltd.)

Japanese Quality Assurance

Leaders: Kouichi Maruyama, Kiyohito Touyama, Kenta Aoki (DIGITAL Hearts Co.,Ltd.)

Japanese Packaging & Manual

Leader: Masashi Nagakura (SUNLIGHT CO., LTD.)

Special Thanks

Toshiaki Tsugane

BioWare

Project Manager: Adriana Lopez

Senior Programmer: Sydney Tang

Programmer: Chris Kerr

Additional Design: Dan Lazin

Assistant Localization Project Manager: Melanie Faulknor

Localization Project Manager: Jason Barlow

EDGE OF REALITY

President: Binu Philip

CEO: Rob Cohen

Technical Director: Jacob Meakin

Vice President: Mike Panoff

Creative Director: Mark Nau

Art Director: Ewan Lee

Director of Development: Gabe Jones

HR Manager: Kerrisa Maddocks

IT/Network Admin: Michael Thai, Jordan Greene

Producer: Hang Lauv

Programmers: Arturo Caballero, Johnny Salazar, Daniel Talaber, Daniel Silver, Mark Lewis, Clark Smith, Sky Shultz - Lead, Michael Atchinson, Matt Smith, Ike Ton

GUI Artists: Nancy Olender

Quality Assurance Analysts: Jeannette Lee, Michael Vera

NOTE

NOTE

株式会社スパイク

〒150-0044　東京都渋谷区円山町28-1 トウセン道玄坂第2ビル
スパイクユーザーサポート TEL:03-5728-7117
(土・日・祝日を除く月～金 10：00～18：00)
www.spike.co.jp

Part No. X17-25197-01